

## HUBUNGAN PARENTAL-PEER ATTACHMENT DENGAN SELF-ESTEEM PADA PEMAIN INTERNET GAMING

Renisa Tandyasraya & Zahrasari Lukita Dewi

Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: zahrasari.dewi@atmajaya.ac.id

### ABSTRACT

*There are many internet-based activities, one of which is internet gaming, which, at a certain level of frequency, can lead individuals to internet addiction. This research, conducted with meticulous attention to detail, aims to determine the relationship between parental-peer attachment and self-esteem as two factors that are closely related to internet addiction behavior. The study was meticulously conducted on 38 young adult male and female internet gaming players using the Inventory of Parent and Peer Attachment-Revised (IPPA-R) and the Self-Esteem Scale (SES). Data were rigorously analyzed using one-tailed Spearman statistical analysis. The results show a positive relationship between Parental-Peer Attachment and Self-Esteem in internet gaming players. The alienation dimension in Mother, Father, and Peer Attachment has the most significant relationship. Self-competence and Self-liking dimensions have a negative relationship, so that these two dimensions will decrease or increase if one dimension experiences a decrease or increase. Further studies on the other psychological factors that underly internet gaming behavior potentially support the prevention of addiction.*

**Keywords:** *online gaming, parental-peer attachment, self-esteem*

### PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangan era digital secara global yang terus meningkat, internet menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat. Fitur yang dapat memberikan fasilitas komunikasi jarak jauh melalui internet (komunikasi *online*) menjadi bentuk komunikasi di kehidupan masyarakat modern saat ini. Lukoff (2004) mengidentifikasi faktor-faktor yang meningkatkan kecenderungan individu untuk menggunakan internet, antara lain keinginan untuk menjalin hubungan dengan individu lain dari belahan dunia lain, mencari informasi, atau belajar hal baru. Secara umum, internet dapat digunakan

untuk berkomunikasi jarak jauh atau dekat (seperti pada aplikasi *Facebook* dan *Skype*), berbagi informasi dari tempat manapun di dunia (seperti sistem surat elektronik/*email*), dan mengakses informasi melalui sistem mesin pencari/*search engine* (seperti *Google*). Lebih dari itu, internet dapat digunakan untuk berbagai bermacam aktivitas *online* lainnya, mulai dari *online shopping*, *online dating*, hingga *internet gaming*.

Dalam *The Report of Chinese Adolescents' Online Behavior* pada tahun 2014 yang dikeluarkan oleh *China Internet Network Information Center (CNNIC)*, pada akhir 2014 jumlah remaja yang menggunakan internet meningkat menjadi sekitar 277 juta (79.6%) dari keseluruhan

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

populasi remaja Tionghoa (CNNIC, 2015). Selain itu, *Pew Research Center* (2010) melaporkan bahwa sebanyak 93% remaja berusia 12-17 tahun dan dewasa muda berusia 18-29 tahun mengakses internet. Dari penelitian tersebut, tiga perempat (74%) dari semua orang dewasa berusia 18 tahun ke atas mempunyai akses internet selama sepuluh tahun terakhir. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dikatakan bahwa individu remaja dan dewasa muda adalah dua kelompok usia yang paling banyak mengakses internet.

Di antara berbagai fasilitas yang didukung oleh internet, industri *gaming* berkembang sangat cepat dengan berbagai bentuk *games* yang dikreasikan dan dimainkan oleh masyarakat setiap tahunnya. Pada tahun 2023, pasar *online game* secara global telah menghasilkan pendapatan sekitar 26.14 miliar dolar, yang berarti adanya pertumbuhan sebesar 9.8 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Pada tahun 2020, pendapatan *online game* mengalami peningkatan yang sangat signifikan dikarenakan COVID-19 yang memaksa banyak orang untuk tinggal di rumah dan mulai beralih ke saluran hiburan digital dan mencari saluran baru untuk terhubung dengan orang lain. Saat ini, diperkirakan terdapat 1.1 miliar pemain *online game* di seluruh dunia dengan Tiongkok, Korea Selatan, dan Jepang memiliki jangkauan *online game* terbesar di antara populasinya (Clement, 2024).

Dalam konteks dunia *gaming*, perkembangan internet tidak hanya berdampak pada perkembangan berbagai jenis *video games*, namun juga pada banyaknya pemain *online games* yang bertambah secara signifikan. Semenjak *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) pertama kali diluncurkan di Korea pada tahun 1995,

jumlah *game* dan pemain dalam *online game* telah meningkat secara signifikan. Selain itu, setengah dari keluarga di Amerika memiliki setidaknya satu konsol *video game* dan lebih dari setengah (59%) orang Amerika menunjukkan bahwa mereka bermain *video game* (*Entertainment Software Association*, 2014). Hal tersebut membuat *video games* dan *online games* menjadi salah satu pasar dengan pertumbuhan tercepat (UNESCO, 2013).

Aktivitas *gaming* itu sendiri memiliki dampak yang relatif besar dalam diri individu pada masyarakat modern saat ini, antara lain individu dapat belajar dari kegagalan untuk mencapai keberhasilan, meningkatkan kemampuan *problem-solving skill*, membuat pikiran lebih aktif, meningkatkan kemampuan dalam hal visual, meningkatkan *processing speed*, memiliki ingatan yang lebih baik, dan juga meningkatkan kemampuan untuk melakukan multitasking (Anderson, 2016). Dalam artikel dari *Fuller Youth Institute* (2018), terdapat tiga manfaat positif dari *gaming*, yaitu individu dapat mengembangkan potensi pemecahan masalah, individu mendapat kesempatan untuk *exploring autonomy* dengan mengarahkan dirinya untuk mencoba dan mengalami kegagalan, serta memupuk persahabatan dan bekerja sama antar pemain.

Meskipun demikian, penggunaan *internet gaming* yang berlebihan (baik *video games* dan *online games*) telah menimbulkan masalah serius dan mengakibatkan efek buruk pada kehidupan keseharian penggunaannya, khususnya pada hubungan sosial individu dan juga fungsi kehidupan sehari-hari lainnya, seperti penggunaan waktu bermain *internet gaming* yang berlebihan yang dapat menimbulkan perilaku adiksi (Kuss &

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

Griffiths, 2012). Lebih dari itu, Susumu Higuchi mengatakan bahwa mayoritas klien yang menjadi pasien di kliniknya adalah remaja laki-laki yang dibawa oleh anggota keluarga yang khawatir, tetapi ada juga individu dewasa muda yang mencari bantuan karena perilaku *gaming* yang dimiliki telah berubah menjadi adiksi, seperti susah untuk berhenti bermain *games* sebelum mencapai hasil yang mereka ingin capai di dalam *games* tersebut meskipun hari bermain berjam-jam tanpa berhenti (Yoshikawa, 2019).

Shiers (2020) mengekspresikan kekawatirannya akan bahayanya *internet addiction* pada anak-anak muda, terutama pada bidang keuangan, edukasi dan kesehatan baik secara fisik dan psikis, seperti anak-anak muda dapat terjatuh hutang, terpapar dengan konten kekerasan dan seksual yang tidak sesuai dengan umurnya, dan mengalami masalah kesehatan fisik dan mental. Masalah kesehatan mental yang seringkali terjadi antara lain isolasi dan kesepian dikarenakan individu menghabiskan waktu yang lama untuk bermain *game* dan ini mengurangi interaksi individu dengan orangtua, teman dan individu lain di kehidupan nyata. Sementara, masalah kesehatan fisik terjadi sebagai akibat kurangnya perawatan diri individu, seperti pola tidur, makan, dan aktivitas yang tidak berimbang hingga menyebabkan tubuh lemah. Pokorski et al. (2012) menemukan adanya asosiasi antara bermain *games* dengan *psychological health* pada pemain *internet gaming* yang berusia dewasa muda. Dari penelitian tersebut, didapati bahwa *video games* memiliki efek terhadap dewasa muda dalam hal psikologis, seperti depresi dan kondisi neurodegeneratif di mana kinerja kognitif dan ingatan menderita atau disertai

dengan pemikiran dan pengambilan keputusan yang tidak teratur.

Arokiasamy et al. (2019) menemukan bahwa relasi antara orang tua dengan siswa yang sehat berkorelasi negatif dengan *internet addiction*. Sebaliknya, hubungan orang tua dengan siswa yang cenderung penuh konflik berkorelasi positif dengan *internet addiction*. Sementara, Yusuf et al. (2014) mengungkapkan bahwa rasa saling percaya antara orangtua dan anak adalah indikator utama yang dapat mengurangi bahaya dan ancaman yang dialami anak di dunia maya. Salah satu penelitian lain juga menunjukkan bahwa *attachment security* yang dimiliki anak dapat membentuk sikap *responsiveness* dan *trustworthiness* serta menentukan tingkat keamanan yang dimiliki anak ketika mengeksplorasi dunia, baik secara *offline* maupun *online*. Pola *attachment* dimasa anak-anak tersebut akan membentuk pola *attachment* pada masa remaja dan dewasa (Bowlby, 1969; Jenkins-Guarnieri et al., 2012). Penelitian ini tertarik untuk melihat pola *attachment* pada individu yang berada di masa dewasa awal yang peneliti asumsikan sudah terpapar internet sejak mereka berusia anak-anak dan mengenal *internet gaming*.

Secara teoretis, *attachment* dapat dipahami sebagai suatu ikatan emosional yang mendalam dan abadi yang menghubungkan satu orang dengan orang lain melintasi ruang dan waktu (Ainsworth, 1973; Bowlby, 1969). Dalam perkembangannya, teori *attachment* yang semula diarahkan pada hubungan emosional antara anak di masa awal kehidupan dengan ibu sebagai *attachment figure* kemudian berkembang menjadi pola *attachment* pada remaja dan dewasa. Dalam kerangka teori *adult attachment*, Hazan dan Shaver (1987) meneliti apakah *attachment*

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

*style* yang didapat pada masa kanak-kanak akan berpengaruh juga kepada individu dewasa dalam hal menjalin hubungan dengan individu lain. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa ikatan emosional yang berkembang antara dua orang dewasa, khususnya pasangan romantis, memiliki gambaran yang sama dalam hal *attachment behavioral system* antara individu dengan orangtua pada masa kanak-kanak. Serupa dengan *attachment style* di masa kanak-kanak, pada masa dewasa, *attachment style* terdiri dari *secure*, *anxious* dan *avoidant*. *Secure attachment style* menunjukkan rasa nyaman terhadap hubungan intim dengan individu lain. *Anxious attachment style* akan seringkali gelisah dan stres dengan hubungan intim dengan individu lain dan sangat membutuhkan kepastian dan kasih sayang terus menerus yang juga membuatnya sulit untuk mempercayai individu lain. *Avoidant attachment style* sangat independen, mandiri, dan sering tidak nyaman untuk membangun hubungan intim dari individu lain yang membuatnya membangun gaya hidup yang sedemikian rupa untuk menghindari komitmen atau kontak intim yang terlalu banyak dari individu lain.

Pentingnya pembentukan *secure attachment* sejak awal kehidupan hingga usia dewasa didukung oleh berbagai penelitian. Agerup et al. (2015), misalnya, menemukan bahwa *attachment* dengan figur ibu (*mother attachment*) dapat memprediksi terjadinya kondisi depresi pada usia di usia remaja. Selain itu, penelitian tersebut juga menemukan bahwa *insecure attachment* terhadap ibu dan juga ayah memiliki hubungan dengan peningkatan kemungkinan mengalami depresi pada pertengahan masa remaja dan hingga dewasa muda. Hal yang sama dapat juga terjadi pada individu yang merupakan

pencandu narkoba. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fletcher et al. (2014) ditemukan bahwa ketika individu memiliki hubungan *insecure attachment* dengan individu lain, individu tersebut akan mencari dukungan emosional dari luar, seperti zat-zat berbahaya. Dengan meningkatnya penggunaan zat-zat berbahaya, kemampuan individu untuk berinteraksi dengan individu lain semakin terganggu, dan siklus kecanduan pun mulai bergerak. Semakin banyak trauma yang terpapar pada individu di usia dini, semakin besar kemungkinan individu akan mengalami masalah dalam penyalahgunaan zat.

Selain *attachment* antara individu dengan orang tua, *attachment* individu dengan teman sebaya (*peer*) juga memberikan dampak dalam pembentukan kepribadian individu. Kualitas hubungan *attachment* orang tua dan teman sebaya adalah prediktor yang signifikan untuk *life-satisfaction* dan *self-esteem* (Armsden & Greenberg, 1987; Greenberg, 1983). Berdasarkan temuan ini, Armsden dan Greenberg (1987) mengembangkan *Inventory of Parental and Peer Attachment* (IPPA) untuk mengukur *attachment* antara individu dengan orang tua (ibu dan ayah) dan juga antara individu dengan teman sebaya.

Dengan melihat adanya peran *attachment style* dalam perkembangan *self-esteem* sebagai bagian dari kepribadian yang mengarahkan perilaku individu, peneliti terinspirasi untuk mengetahui bagaimana *self-esteem* kemudian berperan dalam bagaimana individu memilih *internet gaming* sebagai bagian dari perilaku keseharian mereka. *Self-esteem* adalah kesan yang dimiliki seseorang terhadap dirinya yang bisa bersifat positif maupun negatif (Read, 1997). *Self-esteem*

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

yang positif berarti orang tersebut menilai dirinya memiliki *self-esteem* yang tinggi, sedangkan *self-esteem* negatif berarti orang tersebut menilai dirinya memiliki *self-esteem* yang rendah. Menurut Rosenberg (dalam Bowling, 2005), *self-esteem* mencakup dimensi *self-worth* dan *self-acceptance*. *Self-worth* adalah suatu cara bagaimana seseorang merasakan dirinya, bagaimana seseorang merasakan lingkungan sosialnya, dan bagaimana seseorang merasa apa yang dirasakan oleh lingkungan sosial terhadap dirinya. *Self-worth* tidak hanya mencakup apa yang seseorang rasakan melalui identitas diri dan *self-value* saja, tapi juga apa yang dirasakan orang tersebut mengenai cara berinteraksi dengan dunia di sekelilingnya (Formica, 2008). Selain itu, *self-acceptance* adalah perasaan bahagia dan nyaman menjadi diri sendiri, bagaimana seseorang menerima dirinya meskipun ada hal-hal yang ingin diubah dari dirinya (Hautman, 2005). Jadi, *self-esteem* menurut Rosenberg meliputi perasaan seseorang terhadap keberadaan dirinya dan juga penerimaan diri orang tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Zhao et al. (2017) mengeksplorasi stabilitas, perbedaan antar kelompok *implicit self-esteem* pada mahasiswa yang memiliki *internet addiction* dan yang tidak di Cina. Mereka menemukan tingkat *implicit self-esteem* pada pretes dari kelompok pecandu internet secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok yang bukan pecandu internet, tetapi tingkat *implicit self-esteem* dari kedua kelompok tidak stabil. Penelitian yang dilakukan oleh Zhao et al. (2017) mengeksplorasi stabilitas, perbedaan antar kelompok *implicit self-esteem* pada mahasiswa yang memiliki *internet addiction* dan yang tidak di Cina. Mereka menemukan tingkat

*implicit self-esteem* pada pretest dari kelompok pecandu internet secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok yang bukan pecandu internet, tetapi tingkat *implicit self-esteem* dari kedua kelompok tidak stabil.

Penelitian di atas memberi inspirasi pada peneliti untuk melakukan penelitian serupa. Secara lebih khusus, peneliti tertarik untuk mendalami fenomena penggunaan *internet gaming* di Indonesia. Dalam konteks psikologi, peneliti juga tertarik untuk melihat lebih jauh tentang pola *attachment* dan *self-esteem* dalam fenomena tersebut. Peneliti merasa perlu untuk menggali lebih jauh tentang *attachment* dan *self-esteem*, khususnya pada *online gaming behaviour*. Penelitian-penelitian di atas telah mengatakan pentingnya hubungan *attachment* dan *self-esteem* mempengaruhi individu terhadap perilaku adiksi, khususnya pada *internet gaming addiction*. Dalam penelitian ini, perilaku *internet gaming* tidak dipandang sebagai suatu gangguan adiksi, namun lebih mengarah pada pola perilaku yang sudah mulai berdampak pada fungsi keseharian individu. Aktivitas bermain selalu ada dalam sejarah manusia dan berkembangnya dunia internet telah membuka lebih banyak ruang untuk aktivitas tersebut. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa sebagian pemain *internet gaming* mengalami gejala adiksi yang secara tradisional dikaitkan dengan gejala kecanduan zat, seperti perubahan suasana hati, toleransi, dan perasaan isolasi. Karena pengetahuan ilmiah saat ini mengenai *internet gaming addiction* sangat luas cakupannya dan relatif kompleks, peneliti ingin melakukan penelitian yang mengaitkan *attachment* dan *self-esteem* dengan *internet gaming addiction* dalam konteks masyarakat Indonesia. Di

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

Indonesia, terdapat beberapa kasus di mana pelaku mencuri uang demi *game online*, seperti hal yang terjadi di Tanjungbalai, Sumatra Utara di mana kedua pelaku membobol kios rumah tetangga demi uang untuk *game online* (Ramadhan, 2022), dan di Blitar di mana seorang pemuda nekat untuk mencuri dari toko tetangganya demi *game online* dan kehidupan hedon (Riady, 2022). Untuk itulah, peneliti ingin melihat lebih dekat mengapa banyak orang mengalami *internet gaming addiction* dan apakah ada kaitannya dengan *attachment* dan *self-esteem* yang mereka miliki.

### METODE

#### *Desain dan Partisipan Penelitian*

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif untuk mengetahui hubungan antar dua variabel (Creswell, 2014), yaitu *parental-peer attachment* dan *self-esteem* pada pemain *internet gaming*. Populasi dalam penelitian adalah dewasa muda dengan sampel yang diambil adalah mahasiswa pemain *internet gaming*, baik laki-laki maupun perempuan. Pada penelitian ini, populasi yang akan digunakan adalah pemain aktif *internet gaming*, berumur 20-35 tahun yang termasuk ke dalam usia dewasa muda, dan berdomisili di DKI Jakarta dan daerah sekitarnya. Peneliti juga menggunakan *homogeneous purposive sampling*, di mana sampel dipilih karena memiliki karakteristik atau kumpulan karakteristik yang sama. Jumlah awal partisipan yang diperoleh adalah 87 partisipan, namun peneliti mengurangi jumlah partisipan dikarenakan yang tidak mengisi alat ukur dengan benar menjadi 75. Dari 75 responden tersebut, hanya 38 responden yang dinyatakan sebagai pemain *internet*

*gaming* dengan rentang usia antara 20-23 tahun.

#### *Alat Ukur*

Terdapat dua alat ukur yang akan digunakan untuk mengukur *attachment* dan *self-esteem*. *Attachment* akan diukur dengan menggunakan *Inventory of Parent and Peer Attachment-Revised* (IPPA-R) yang disusun oleh Armsden dan Greenberg untuk mengukur kelekatan individu dengan *father*, *mother*, dan *peer* (Armsden & Greenberg, 1987). Dengan menggunakan alat ukur IPPA-R ini, peneliti akan mendapatkan tiga skor *attachment* yang berdiri satu sama lain, sehingga tidak ada total skor *attachment*. Dalam penelitian ini digunakan IPPA-R versi Bahasa Indonesia yang telah diadaptasi oleh Clarissa Gracia Sibbald pada tahun 2019. Untuk mengukur *self-esteem*, peneliti menggunakan *Self-esteem Scale* (SES) dari Rosenberg (Bowling, 2005) yang terdiri dari dua dimensi, yaitu *self-worth* dan *self-acceptance*.

### HASIL

#### *Gambaran Partisipan*

Jumlah awal partisipan yang diperoleh adalah 87, namun peneliti mengurangi partisipan yang tidak mengisi alat ukur dengan benar sebanyak 11 partisipan, sehingga jumlah partisipan menjadi 75. Dari 75 partisipan tersebut, hanya 38 partisipan yang dinyatakan sebagai pemain *internet gaming*. Data dari 38 partisipan inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Mereka adalah mahasiswa dengan rentang usia mereka antara 20-23 tahun.

# HUBUNGAN PARENTAL-PEER ATTACHMENT DENGAN SELF-ESTEEM PADA PEMAIN INTERNET GAMING

**Tabel 1**

*Jenis Kelamin Partisipan*

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – Laki (L)	9	24%
Perempuan (P)	29	76%
Total	38	100%

**Tabel 2**

*Jenis Games yang Dimainkan oleh Partisipan*

Jenis Games yang dimainkan	Jumlah	Persentase
Online (Full)	13	34%
Online (Half)	4	11%
Keduanya	21	55%
Total	38	100%

**Tabel 3**

*Bentuk Games yang dimainkan oleh Partisipan*

Bentuk Games yang dimainkan	Jumlah	Persentase
Single-player	15	39%
Multi-player	5	13%
Keduanya	18	47%
Total	38	100%

Berdasarkan Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3 di atas diperoleh hasil bahwa paling banyak partisipan bermain *gaming* secara *online* dengan partisipan bermain lebih banyak di kedua *multi-player* dan *single-player gaming* (47%). Dalam situasi tertentu, partisipan lebih memilih untuk *multi-player gaming* (39%), yang mana mereka dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan pemain lain selama permainan berlangsung.

**Tabel 4**

*Lama Bermain yang Dilakukan oleh Responden dalam Sepekan*

Lama bermain dalam sepekan	Jumlah	Persentase
1 – 3 hari	10	26%
4 – 5 hari	9	24%
Setiap hari	19	50%
Total	38	100%

**Tabel 5**

*Lama Bermain yang dilakukan oleh Responden dalam sehari*

Lama bermain dalam sehari	Jumlah	Persentase
< 1 jam	8	21%
1 – 3 jam	20	53%
4 – 5 jam	7	18%
> 5 jam	3	8%
Total	38	100%

Dari Tabel 4 dan tabel 5 di atas, penelitian ini mendapatkan hasil bahwa lebih banyak partisipan bermain setiap hari (50%) dengan mereka yang bermain hanya 1 – 3 hari (26%) di urutan kedua terbanyak. Dalam konteks yang berbeda, dalam hal ini berapa lama mereka bermain dalam sehari, lebih banyak dari mereka mengatakan mereka hanya bermain selama 1-3 jam per harinya.

## *Gambaran Parental dan Peer Attachments Pemain Internet Gaming*

**Tabel 6**

*Gambaran Mother, Father, dan Peer Attachment*

	Mean	SD
<i>Mother Attachment</i>		
<i>Mother Trust</i>	38.73	7.49
<i>Mother Communication</i>	30.13	7.28

HUBUNGAN PARENTAL-PEER ATTACHMENT DENGAN SELF-ESTEEM PADA PEMAIN INTERNET GAMING

<i>Mother Alienation</i>	21.57	5.16
<b>Father Attachment</b>		
<i>Father Trust</i>	35.68	7.87
<i>Father Communication</i>	26.52	6.84
<i>Father Alienation</i>	19.97	5.27
<b>Peer Attachment</b>		
<i>Peer Trust</i>	40.21	5.74
<i>Peer Communication</i>	51.05	5.29
<i>Peer Alienation</i>	24.52	4.11

Dari Tabel 6 di atas, peneliti mendapatkan bahwa dimensi *Trust* memiliki nilai yang paling signifikan di dimensi *Peer Trust* (M=40.21) dibandingkan dengan *Mother Trust* (M=38.73) dan *Father Trust* (M=35.68). Hal yang sama juga terlihat di *Peer Communication* (M=51.05) dalam dimensi *Communication*, tetapi *Mother Communication* memiliki nilai signifikan (M=30.13) yang lebih tinggi dibandingkan dengan *Father Communication* (M=26.52). *Father Alienation* memiliki nilai signifikan yang paling rendah (M=19.97) dibandingkan dengan *Mother Alienation* (M=21.57) dan *Peer Alienation* (M=24.52). Di antara ketiga *attachment*, *Peer Attachment* memiliki nilai signifikan yang lebih tinggi dengan *Mother Attachment* yang kedua tertinggi, dan *Father Attachment* memiliki nilai signifikan terendah, tapi hal tersebut tidak membuatnya tidak relevan dalam *attachment*.

**Gambaran Self-Esteem Pemain Internet Gaming**

**Tabel 7**

*Gambaran Tiga Dimensi Self-Esteem*

<b>Dimensi Self-Esteem</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>
<i>Self-Competence</i>	12.63	1.86
<i>Self-Liking</i>	11.23	1.4
<i>Self-Esteem Total</i>	23.86	1.75

Dari Tabel 7 di atas, peneliti mendapatkan bahwa kedua dimensi dalam *self-esteem* memiliki nilai perbedaan yang tidak signifikan di antaranya, tetapi dimensi *self-competence* lebih signifikan (M=12.63) dibandingkan dengan *self-liking* (M=11.23).

**Hasil Kolerasi antara Attachment Mother, Father, Peer Attachment dengan Self-Esteem Pada Pemain Internet Gaming**

**Tabel 8**

*Korelasi Mother Attachment dengan Self-Esteem*

	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1. <i>Mother Trust</i>	.74 9	.73 3	.15 9	.040	.099
2. <i>Mother Communication</i>		.70 9	.17 7	.045	.176
3. <i>Mother Alienation</i>			.44 4	- .088	.298 *
4. <i>Self-Competence</i>				- .376 *	.711
5. <i>Self-Liking</i>					.330 *
6. <i>Self-Esteem Total</i>					

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Berdasarkan data pada Tabel 8, diperoleh nilai kolerasi untuk masing-masing dimensi *mother trust*, *mother communication* dan *mother alienation*

## HUBUNGAN PARENTAL-PEER ATTACHMENT DENGAN SELF-ESTEEM PADA PEMAIN INTERNET GAMING

dalam *mother attachment* dengan *self-competence* dan *self-liking* pada *self-esteem* pada pemain *internet gaming*. Dari hasil kolerasi tersebut, dimensi *Mother Alienation* dalam *Mother Attachment* dan dimensi *Self-Liking* dalam *Self-Esteem Scale* memiliki kolerasi positif dengan *Self-Esteem Total*. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *Mother Alienation* dan *Self-Liking*, semakin tinggi skor dalam *Self-Esteem Scale* (SES). Pada dimensi *Self-Competence*, dimensi tersebut memiliki kolerasi negatif dengan dimensi *Self-Liking*.

**Tabel 9**

*Korelasi Father Attachment dengan Self-Esteem*

	2	3	4	5	6
1. <i>Father Trust</i>	.748	.740	.247	-	.116
2. <i>Father Communication</i>		.606	.325*	.049	.358*
3. <i>Father Alienation</i>			.282*	-	.160
4. <i>Self-Competence</i>				-.376*	.711*
5. <i>Self-Liking</i>					.330*
6. <i>Self-Esteem Total</i>					

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Berdasarkan data pada Tabel 9, diperoleh nilai kolerasi untuk masing-masing dimensi *father trust*, *father communication* dan *father alienation* pada *father attachment* dengan *self-competence* dan *self-liking* pada *self-esteem* pada pemain *internet gaming*. Dari hasil kolerasi tersebut, dimensi *Father Communication* dan *Father Alienation* dalam *Father Attachment* memiliki hasil kolerasi positif terhadap dimensi *self-competence* dalam

*Self-Esteem Scale* dengan dimensi *Father Communication* memiliki kolerasi positif dengan total score SES, dimensi *Self-Liking* dalam *Self-Esteem Scale* memiliki kolerasi positif dengan *Self-Esteem Total*. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *Father Communication* dan *Father Alienation*, semakin tinggi juga *score self-competence* dengan *Father Communication* memiliki peran penting dalam *total score* yang diperoleh juga. Pada dimensi *Self-Competence*, dimensi tersebut memiliki kolerasi negatif dengan dimensi *Self-Liking*.

**Tabel 10**

*Korelasi Peer Attachment dengan Self-Esteem*

	2	3	4	5	6
1. <i>Peer Trust</i>	.840	.364*	.071	-	-.069
2. <i>Peer Communication</i>		.334*	.071	-	-.089
3. <i>Peer Alienation</i>			.218	-	.046
4. <i>Self-Competence</i>				-.376*	.711*
5. <i>Self-Liking</i>					.330*
6. <i>Self-Esteem Total</i>					

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Berdasarkan data pada Tabel 10, diperoleh nilai kolerasi untuk masing-masing dimensi *peer trust*, *peer communication* dan *peer alienation* pada *peer attachment* dengan *self-competence* dan *self-liking* pada *self-esteem* pada pemain *internet gaming*. Hasil kolerasi pada dimensi *Peer Trust* dan *Peer Communication* memiliki kolerasi positif terhadap *Peer Alienation*. Dapat

## HUBUNGAN *PARENTAL-PEER ATTACHMENT* DENGAN *SELF-ESTEEM* PADA PEMAIN *INTERNET GAMING*

disimpulkan bahwa *Peer Trust* dan *Peer Communication* mempengaruhi *Peer Alienation* yang dimiliki. Dimensi *Self-Competence* juga memiliki kolerasi negatif terhadap dimensi *Self-Liking* pada *Self-Esteem Scale*.

### DISKUSI

Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa adanya hubungan positif *parental-peer attachment* dengan *self-esteem*, yang kemudian dilihat lebih dalam pada dimensi *Mother*, *Father* dan *Peer Attachment*. Yang menarik dalam penelitian ini adalah dimensi *alienation* atau keterasingan. Baik dari *Mother*, *Father* atau *Peer attachment*, dimensi *alienation* memiliki hubungan dalam berkembangnya *attachment* yang dimiliki individu. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa keterasingan yang dialami oleh individu, baik dari figur ayah, ibu atau sesama teman sebaya, memiliki hubungan yang paling signifikan dalam perkembangan *attachment* individu di masa dewasa muda. Hal yang menarik lainnya adalah *Peer Attachment* memiliki hubungan positif antar ketiga dimensinya ketika dibandingkan dengan *Mother* dan *Father Attachment*. Meskipun demikian, *Father Attachment* memiliki hubungan positif antar dimensi dengan dimensi *self-esteem* yang paling banyak, seperti bagaimana *Father Communication* memiliki hubungan positif dengan *Self-Competence* dan hal tersebut memiliki hubungan dengan *self-esteem* yang dimiliki individu. Di lain pihak, *Mother Attachment* hanya memiliki dimensi *Mother Alienation* yang memiliki hubungan positif terhadap *self-esteem* yang dimiliki individu. Dimensi *Self-Competence* dan *Self-Liking* dalam *Self-esteem Scale* (SES) memiliki hubungan

negatif antar dimensi, sedangkan hanya dimensi *Self-Liking* yang memiliki hubungan positif terhadap *self-esteem* individu. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa salah satu dimensi *self-esteem* yang dimiliki individu akan mengalami peningkatan atau penurunan yang tergantung dengan salah satu dimensi yang mengalami penurunan atau peningkatan.

Dilihat dari hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa pemain-pemain *internet gaming* tersebut cenderung memilih bermain dengan teman sebayanya, sehingga *attachment* yang mereka miliki dengan teman-teman sebayanya memegang peran penting dalam kehidupannya (Santrock, 2011) dan hal tersebut berhubungan terhadap *self-esteem* yang dimilikinya. Dalam keluarga, peran ayah menjadi peran yang penting setelah ibu dalam pembentukan *attachment* dan *self-esteem* para pemain *internet gaming*. Terlebih dari itu, dimensi *alienation* atau keterasingan menjadi peran yang paling besar terhadap *attachment* dan *self-esteem* yang dimiliki. Seperti dalam teori Erikson (1994), perasaan kesepian dan *isolation* menjadi dampak negatif bagi individu yang tidak mempunyai *attachment* yang sehat dengan orangtua dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan penelitian dalam *Literature Review* yang dilakukan oleh Arokiasamy, Kanan, dan bin Ismail (2019) yang menemukan adanya hubungan orang tua dengan siswa yang sehat berkorelasi negatif dengan *internet addiction* dan sebaliknya, hubungan orang tua dengan siswa yang cenderung penuh konflik memiliki berkorelasi positif dengan *internet addiction*.

# HUBUNGAN PARENTAL-PEER ATTACHMENT DENGAN SELF-ESTEEM PADA PEMAIN INTERNET GAMING

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain *internet gaming* hingga berefek pada aktivitas keseharian individu dapat berhubungan dengan pola *attachment* antara individu dengan *figure* ibu, ayah, dan teman sebaya. Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini dan tujuan untuk pengembangan keilmuan, maka secara metodologis penelitian lanjut dapat melihat kembali jumlah responden, variasi karakteristik demografi responden, dan penerapan metode penelitian lainnya untuk penelitian di area ini, khususnya di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™ (5th ed.)*. (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc.
- Arokiasamy, L., Kanan, N., & bin Ismail, M. R. (2019). A study on parenting styles and parental attachment in overcoming internet addiction among children. *Global Business and Management Research, Suppl. Special Issue, 11*(2), 409–419. ProQuest One Business.
- Bowling, A. (2005). Measuring health: A review of quality of life measurement scales. 3rd.
- C. Armsden, G., & Greenberg, M. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence, 16*, 427–454.
- Clement, J. (2024). *Online gaming—Statistics & Facts*. Statista.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Ramadhan, P. (2022). *Demi Game Online, 2 Pemuda di Tanjungbalai Bobol Kios Tetangga*. <https://www.detik.com/sumut/hukum-dan-kriminal/d-6110456/demi-game-online-2-pemuda-di-tanjungbalai-bobol-kios-tetangga>
- Riady, E. (2022). *Terjebak Hidup Hedon, Pekerja Serabutan Ini Nekat Curi Uang Tetangga*. <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-5980689/terjebak-hidup-hedon-pekerja-serabutan-ini-nekat-curi-uang-tetangga>
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed). McGraw-Hill.
- Shiers, J. (2020). *Expert advice on gaming addiction in young people and children*. <https://www.internetmatters.org/hub/news-blogs/expert-advice-on-gaming-addiction-in-young-people-and-children/>
- Sibbald, C. G. (2019). Parental dan peer attachment pelaku bullying: Studi pada remaja di Jakarta. *Atma Jaya*.
- Yoshikawa, M. (2019). Addiction specialist urges Japan to treat over-gaming as a mental disorder. *The Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/news/2019/03/14/national/social-issues/japanese-doctor-wages-war-internet-addiction-advising-rehab-online-gamers/#.XZosm2YxWM8>